TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

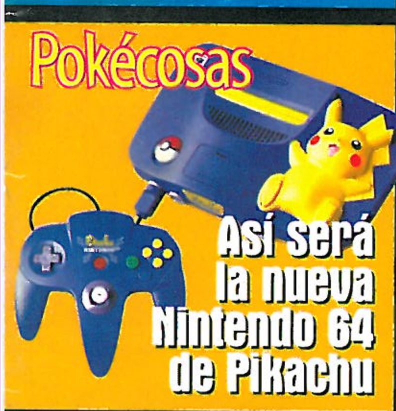
Nº1

Por los expertos de

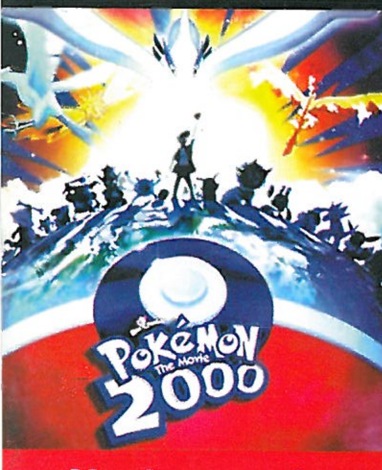


REVISTA POKéMON™

Pokécosas



Así será la nueva Nintendo 64 de Pikachu



Alucina con la próxima película de Pokémon

Pokétrucos

¡La colección más flipante de trucos para las ediciones Roja, Azul y Amarilla!

Póster Doble

Pokémon Stadium

Cómo ser el mejor entrenador

Regalamos un montón de juegos, CDs, vídeos, cartas...



PokémON

Pikachu ya tiene su propia Nintendo 64

Acaba de ser presentada en Japón, pero no hay fechas de lanzamiento ni para Estados Unidos ni para Europa

Aquí tienes la próxima consola de Nintendo. No, no es Dolphin, pero estamos flipando igualmente con ella. Oficialmente se llama "Pikachu Nintendo 64", y es una edición limitada que estará a la venta en **Japón a partir del 21 de julio**.

¿Qué cosas nuevas ofrecerá? El gran cambio está en el **diseño**, porque el hardware es exactamente el mismo que el de las N64 actuales. Ahora hay un gran relieve de Pikachu adosado al lado derecho, una pokéball como interruptor on/off y algunos pequeños retoques de color y en el mando.



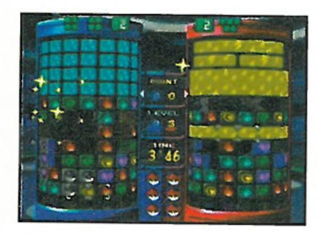
No hay fechas de lanzamiento para Estados Unidos ni para Europa, y sí un gran hermetismo con todo lo que rodea a estas nuevas máquinas. Ni siquiera nos han podido confirmar si van a salir los dos modelos (naranja y azul) a la venta, aunque es muy probable que al final acabe saliendo sólo la consola azul. Tampoco hay precio, pero desde ya apostamos porque será más cara que la "normal".

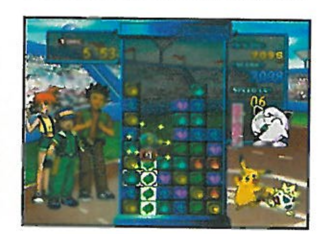
No digáis que no tiene que ser una gozada jugar con **Pokémon Stadium**, o con **Hey You Pikachu** en estas máquinas. ¿Sólo para fans? No, hombre, para todos...

Fiebre Pokémon Puzzle League

Nuevas pantallas anuncian que el juego va viento en popa

Recién sacaditas del horno, directas del cartucho, éstas son las últimas imágenes disponibles de Pokémon Puzzle League. Ya sabéis, un Tetris Attack a la Pokémon, que si todo va bien estará listo estas **navidades** para N64. Poco más hay que decir a la vista de las imágenes. Recordaros si acaso lo de los modos, seis, para que no haya problemas de aburrimiento: Main Stadium (versus), Marathon field (juego continuado), Time Zone (dos minutos tiempo límite), Puzzle University (puzzles para resolver), Pokémon Spa (batalla contra el Team rocket) y Mimic Mansion (tutorial).





Pokémon Amarillo ya es cartucho "record"

Llegó, vio y arrasó. **500.000 unidades en los dos primeros días en Europa.** La fiebre Pokémon aumenta por momentos y se desparrama con la llegada de la edición amarilla. Sólo se ha tardado **una semana en alcanzar el millón de unidades** vendidas de Pokémon Amarillo, tres días menos que los americanos. Sí, en este momento es el cartucho que "más rápido" ha salido de las tiendas de todos los tiempos.

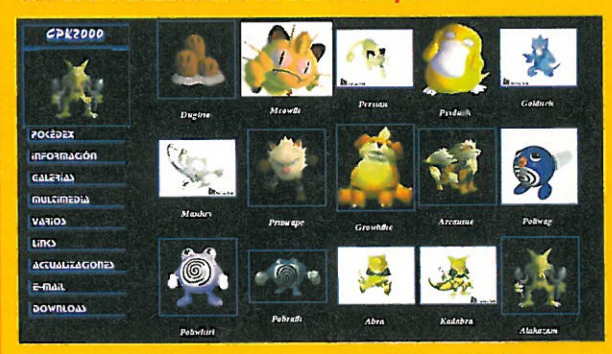
Desde que Pokémon fue lanzado en Europa, el mercado ha sufrido una conmoción. Baste decir que desde esa fecha se han vendido **4 millones de Game Boy** en Europa, lo que da una base instalada de **31 millones de máquinas.** ¡Guau! Y por seguir con los millones, apuntad que hay cinco de Pokémon Rojo/Azul entre los europeos.



Poké.com

Un repaso a la actualidad de las mejores páginas Pokémon en Internet

CENTRO POKéMON 2000 come.to/cpk2000



Esta página es interesante para conseguir MIDIs y MP3 de Pokémon, porque además incluye las letras de algunas canciones. También destacan las renderizaciones de sus galerías de imágenes.

POKéMON FACTORY www.pokemonfactory.com



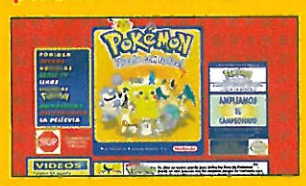
Merece una visita sólo por ver la increíble cantidad de Pokémon "inventados" que se muestran (los mandan los fans de Pokémon). Fijaos si tienen: van por el número ¡¡#449!! Y además puedes ver figuritas Pokémon japonesas, y bajarte muchos iconos Pokémon.

POKéMON WORLD www.pokemon.com



Os invitamos a visitar la página oficial de Nintendo América. Aquí lo encontraréis todo, pero destacan las completas guías de todos los juegos Pokémon, fondos de escritorio para PC y MAC, cómics... Recibe 50 millones de visitas cada mes.

NINTENDO ESPAÑA pokemon.nintendo.es



La página oficial de Pokémon en España. Incluye noticias sobre los juegos a la venta, links de lo más interesante, vídeos, descargas y noticias sobre el torneo Pokémon Stadium. Además, necesitan gente para su Mundo Pokémon...

POKéJUNGLE www.pokejungle.com



Este anárquico lugar (en cuanto a diseño) ofrece la posibilidad de participar en torneos y ligas propios de Pokémon Cards, el tema más importante de la página, además de mostrar creaciones de fans Pokémon realmente curiosas (esa "Pikacha" es rarita, ¿eh?).

POKéMON CALENDAR www.orbitas.com/calex/pokemon_calendar.shtml



Aquí no os mandamos para otra cosa que para conseguir un calendario Pokémon, que perfectamente os podéis bajar e imprimir. Luego lo colgáis en la pared, y a tachar días como posesos... Curioso y útil, ¿no?

POKéMON HEADQUARTERS www.pkmnhq.com



Si estás interesado en el juego de cartas Pokémon, aquí encontrarás todas las novedades sobre este tema, con un montón de noticias sobre reediciones, nuevas reglas, torneos... todo Card.

POKéREGIO members.tripod.com/pokemonenespanol/principalpok2k.htm



Uno de los sitios que más información complementaria a los juegos ofrece. Puedes encontrar una biografía y fotos de Gumpei Yokoi o de Satoshi Tajiri, el hombre de La Idea. Daos una vuelta y al salir sabréis más de Pokémon.

POKéMON CIUDAD AZAFRÁN micromor.bizland.com



Esta página, además de una musiquilla muy conocida, nos ofrece la posibilidad de ver algunos nuevos Pokémon de las ediciones Oro y Plata, tal como aparecerán en las pantallas de nuestras Game Boy Color allá en el 2001.

Los creadores de Pokémon se confiesan

¿Qué dicen los equipos de Creatures y GAME FREAK sobre...?

...la elección de los nombres ORO y PLATA...

Tsunezaku Ishihara (General Producer Creatures): Queríamos que fuera muy diferente de las entregas anteriores. Oro y Plata no son sólo colores, son algo real.

...la gente que ha trabajado en estos juegos...

Juinich Masuda (Subdirector, GAME FREAK): Alrededor de 20 personas, creo. Empezamos hace tres años, justo después de terminar las ediciones Roja y Verde (azul aquí).

...el desarrollo, ¿qué fue lo más duro?

TI: Hacerlo compatible con las versiones anteriores, asegurándonos de que todos los elementos de todas las versiones trabajaran juntos y en perfecta armonía.

Ken Sugimori (Diseñador de personajes y gráficos, GAME FREAK): Mantener la idea fresca. Hay mucha gente que ya ha jugado con Pokémon y queríamos que esta edición fuera interesante para todos.

Shigeki Morimoto (GAME FREAK): Mantener el feeling de los juegos originales creando un juego nuevo.

...Sus Pokémon favoritos

TI: Exeggutor, porque lo he estado usando mucho tiempo.

JM: Psyduck. Es divertido.

SM: Mew. Lo creé dos semanas antes de que terminara el desarrollo.

...el futuro...

TI: Estamos trabajando en un nuevo Pokémon que saldrá después de las ediciones Oro y Plata.



Pokébreves



El **vídeo de la película «Pokémon:The First Movie»** está arrasando literalmente en Estados Unidos, tomando buen ejemplo del comportamiento de la película. Según la revista Billboard, en la primera semana de julio la película de la Warner ocupa el quinto puesto del Top 10 de ventas. En nuestro país saldrá a la venta en algunos meses y seguro que funciona igual.

¿Os habíamos hablado de la estrategia de Hasbro, que en Estados Unidos retira cada cierto tiempo determinados juguetes de Pokémon? Bueno, pues acaban de anunciar una nueva "batida", de nada menos que 25 Pokémon. Nombres tan insignes como Spearow, Ninetales, Wigglytuff, Psyduck, Poliwhirl, Geodude, Hitmonlee o Mew, van a desaparecer de las tiendas con el fin de dejar hueco a los nuevos de Oro y Plata.

Lycos ha hecho cuentas de las palabras que más buscan sus usuarios y, ¿a qué no sabéis cuál es el término más utilizado? **Sí, Pokémon. Number One**. Seguido de Britney Spears y Dragon Ball.

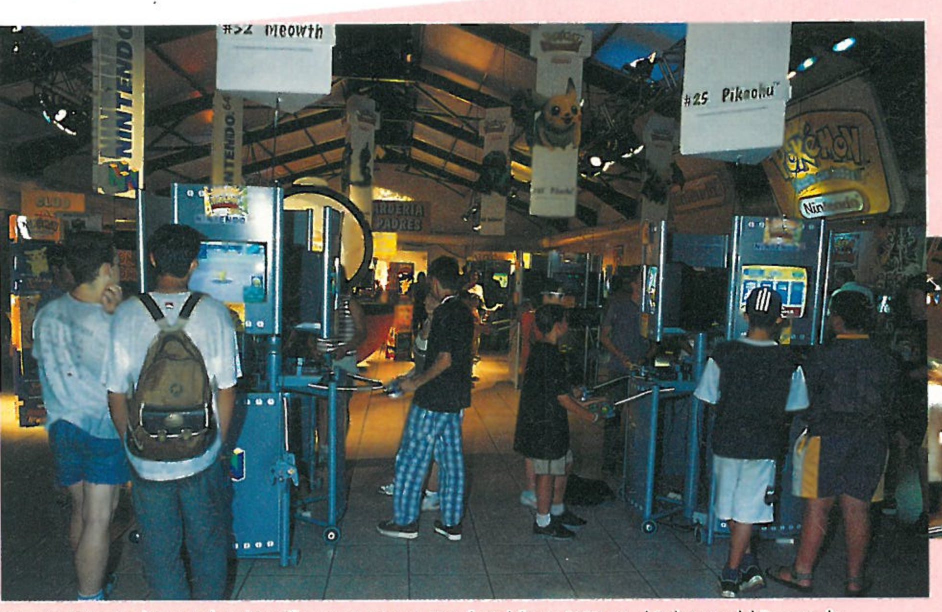
Por si no lo sabíais, la compañía norteamericana Tiger Toys tiene la licencia para fabricar juguetes electrónicos de Pokémon. Si queréis daros una vuelta por su página web para conocer el extenso catálogo que tienen disponible, escribid www.tigertoys.com y ¡alucinando!

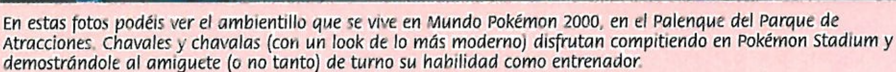
Si te mola el "merchandising" Pokémon, ya sabes: camisetas, gorras y cositas por el estilo, hemos oteado una tiendecilla en Internet que tiene cosas muy chulas a buen precio. La dirección es **www.coolrags.com**.

Nintendo Japón ha anunciado que la cuarta y última película de Pokémon se estrenará en el año 2002. Su argumento es un misterio del que sólo se sabe que tendrá como protagonista a un nuevo Pokémon llamado Serebi. Hasta el 2003 no estará disponible en Estados Unidos, y ya veremos qué pasa en Europa.

Ampliado el plazo para participar en el Campeonato Pokémon Stadium

Masiva asistencia a Mundo Pokémon 2000 en el parque de Atracciones




En estas fotos podéis ver el ambientillo que se vive en Mundo Pokémon 2000, en el Palenque del Parque de Atracciones. Chavales y chavalas (con un look de lo más moderno) disfrutan compitiendo en Pokémon Stadium y demostrándole al amiguete (o no tanto) de turno su habilidad como entrenador.

Hasta el 14 de julio no ha habido ganador. Así es, Nintendo amplió el plazo de participación en su megatorneo Pokémon Stadium ante la avalancha de entrenadores que querían participar. Más tiempo, más oportunidades. Las finales se trasladaron desde los días 24 y 25 de junio a los días 13 y 14 de julio. Ya sabéis que el ganador viajará en septiembre a Londres para medirse con rivales de toda Europa y demostrar quién es el mejor entrenador del continente (seguro que será el nuestro, je, je). Por lo pronto la jugada le está saliendo guay a Nintendo, que ha visto desfilar por su Mundo Pokémon 2000 a cerca de 200.000 personas. Y lo que queda, porque no cierra hasta finales de septiembre.

Los números cantan

Según datos revelados por Nintendo América, las ventas de cartuchos de Pokémon se ha incrementado un 220% durante los 5 primeros meses del año, con respecto a 1999. La Gran N prevé una facturación de 3 billones de dólares para el 2000 en USA, doblando los datos del año pasado.

El grupo NPD, referente en control de ventas en USA, desvela que Pokémon Stadium (N64) y Pokémon Trading Card (GB) son los dos juegos más vendidos del 2000 para todas las plataformas. Los números cuentan además que han salido de las tiendas 5.5 millones de cartuchos Pokémon este año, y que ya son 65 millones los cartuchos vendidos en el mundo.

¿Sabes ya el nombre de los nuevos Pokémon?

Sí, de los nuevos Pokémon que aparecerán en **Gold & Silver**. Hasta ahora **sólo se han presentado diez de ellos en sociedad**. Quedaos con sus nombres, porque ya es segura su aparición, y también es seguro que querremos sabérnoslos todos antes que nadie, ¿verdad? *(números versión Gold&Silver)*

#247 Lugia | #82 Slowking | #154 Elekid | #30 Ledyba | #15 Hoothoot
#130 Marill | #46 Togepi | #86 Bellossom | #196 Donphan | #123 Snubbull


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 POKéMON STADIUM
NINTENDO 64
Pokémon Stadium
Transfer Pak
GAME BOY
Nintendo
Pokémon
Edición Especial Pikachu
Edición Amarilla
5 POKéMON EDICIÓN AMARILLA
5 PACKS CON 4 VIDEOS DE POKéMON
Pokémon
The First Movie
5 CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELICULA
Pokémon
¡Hazte con todos!
10 JUEGOS DE CARTAS POKéMON
Pokémon
5 CD's CON LAS CANCIONES DE LA TELE
Pokémon
Poké Ball Blaster
5 POKé BALL BLASTER
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción (Revista Pokémon). Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON AGOSTO".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán 40, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 28 de Julio y 30 de Agosto de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 31 de Agosto de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de la revista Pokémon.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto … inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:
HAN COLABORADO:
DRO east west
Hasbro
edel
KOCH records
Nintendo
pokémon.nintendo.es

POKÉMON™ STADIUM

Conviértete en el mejor entrenador mundial de Pokémon (1ª parte)

Bienvenidos al campeonato Pokémon más grande del mundo, donde se dan cita los mejores entrenadores de su categoría. Todos vienen preparados con seis Pokémon que han entrenado con mucho esfuerzo y dedicación. ¡¿Que tú no?! Bueno, no te preocupes, porque aquí tienes el destripe del juego y algunos truquillos que te ayudarán a completar tu cometido aunque sea con los Pokémon de alquiler y sin que tengas que comerte el coco lo más mínimo.

Tipos de Pokémon y ataque

Todos sabemos que hay determinados ataques que sólo poseen ciertos Pokémon, ataques más y menos efectivos y ataques que nos ayudan a preparar estrategias de combate. Lo conveniente sería jugar con tus Pokémon entrenados con sus ataques, pero ya que nos ofrecen Pokémon de alquiler por la cara, aprovechémoslo, ¿no?

Normal

No son muy útiles contra cualquier otro Pokémon, por lo



que no debes comenzar el combate con ellos. Casi todos tienen los mismos ataques. Entre ellos Cuchillada, Golpe Cuerpo, Híper Rayo, y alguno como Deslumbrar o Canto. Nuestro Pokémon favorito es **Snorlax**, y el peor **Chansey**.

Fuego

Son muy efectivos contra las plantas, el hielo y los bichos. En su contra tienen los Pokémon del tipo agua, tierra y



roca además de sus ataques. Su mejor golpe con diferencia

es Llamarada. El Pokémon que mejor lo lleva es **Moltres**, y el que peor **Charmander**.

Agua

Triunfan sobre el fuego y la tierra pero no son nada efectivos contra los Pokémon eléctricos o de planta. Los



mejores ataques de agua son Surf y Rayo Burbuja. **Lapras** además puede aprender ataques de hielo, y **Starmie** ataques eléctricos. Son los mejores de la banda.

Eléctrico

Muy potente contra Pokémon de agua o voladores, aunque no tanto contra los de tierra.



Destacamos la técnica de Trueno: Puño Trueno para golpear y Onda Trueno para paralizar al contrario. Los mejores Pokémon son, por este orden: **Zapdos, Jolteon, Electabuzz y Raichu.**

Planta

Gana al agua, la tierra o la roca sin complicaciones; falla contra los ataques de fuego, hielo, veneno, volador o bicho, por lo que no recomendamos escoger Pokémon de este tipo. Paralizador y Rayo Solar son sus mejores ataques si tienes a **Victreebel**.



Hielo

Puede con las plantas, los de tierra, los Pokémon voladores



y los dragones; no es muy recomendable contra el fuego, los tipo lucha o los de roca. Te aconsejamos que sólo actúes con este tipo de Pokémon cuando aparezca un dragón. Rayo Hielo es el mejor ataque si tienes a nuestros amigos **Articuno o Lapras**.

Lucha



Estos ataques destacan por su simplicidad para ganar a los Pokémon normales; los de roca y hielo tampoco te costarán mucho. Ten cuidado con los Pokémon psíquicos o voladores. Las patadas y Mov. Sísmico son muy potentes si juegas con **Hitmonchan.**

Veneno

No son muy efectivos en el juego, con la excepción de los Pokémon tipo planta o bicho. Los ataques psíquicos o tierra podrán contigo en un



periquete, así que déjalos de lado. Residuos y Tóxico son sus ataques y **Muk** y **Weezing** sus mejores Pokémon.

Tierra



Sus espléndidas técnicas de Excavar y Terremoto podrán con los Pokémon de fuego, eléctricos, veneno y roca. El agua, las plantas y el hielo vencen a Pokémon como **Golem, Dugtrio** o **Rhydon**.

Volador



Las plantas, los Pokémon de lucha y los bichos caerán fulminados; las técnicas de roca, hielo o electricidad pueden hacernos daño. Los mejores son las tres aves legendarias, **Zapdos, Moltres y Articuno**, y sus ataques, Ataque Aéreo o Pico Taladro.

Psíquico

Son muy, pero que muy efectivos contra los Pokémon de lucha o veneno, que por cierto hay bastantes en el juego; su punto débil son los



ataques bicho como Pin Misil. Por contra, su mejor ataque es Psíquico y Psico-Rayo con **Mr. Mime** y **Alakazam**.

Bicho



Básicamente los usaremos para combatir a los Pokémon psíquicos y también para ayudarnos con los de planta. Sus puntos débiles son los ataques voladores, fuego, roca y veneno. Pin Misil de **Jolteon** es el mejor ataque que encontraremos en el juego para alquiler. Utilízalo cuando esté en tu mano.

Roca

Son inmunes a las técnicas de fuego, hielo, volador y bicho;



en su contra están los ataques de agua, planta, lucha y tierra. Lanza Rocas y Avalancha son los únicos ataques que **Geodude** o sus evoluciones correspondientes te podrán enseñar. La verdad, el mejor consejo que te podemos dar con estos Pokémon es que no los tengas muy en cuenta.

Fantasma

Son bastante útiles contra los Pokémon psíquicos, pero no merece la pena que los alquiles. Para vencerlos, usa Ataque Lanzallamas y no te preocupes de más. **Gengar** y compañía tienen Tinieblas y ataques psíquicos en su repertorio... lo que decíamos, que mejor déjalos donde estaban, que no molesten.



Dragón

Otros que no deben salir de su madriguera. Estos Pokémon son sólo útiles contra ellos mismos, y además caerán al instante con los ataques de hielo que ellos llevan consigo. Furia Dragón no merece la pena y pese a la dificultad de conseguir a **Dragonite**, te llevas una desilusión: no se corresponde a su fama.



Explorando el juego

Además de los combates contra la máquina, existen otros modos que alargan considerablemente la vida del cartucho. ¿Cansado de luchar contra los entrenadores? Prueba contra un amigo, señor maestro Pokémon.



¿No sabes con quién jugar? Elige el modo "¡Lucha ahora!", contra la máquina o un amigo, y sólo tendrás que seleccionar tres Pokémon de nivel 50 para empezar a jugar.



Sólo puedes acceder a **"Evento Batalla"** si tienes un amigo con su respectivo Transfer Pak. Aquí puedes configurar el tiempo de batalla, el de selección y las reglas. Sólo se puede jugar con 6 Pokémon.



"Batalla Libre" es el único lugar donde pueden competir hasta 4 jugadores con cualquier regla de juego (a tu antojo). Además puedes hacer combates sin necesidad de elegir más de un Pokémon.



No olvides registrar tus Pokémon entrenados de tu cartucho GB, si no quieres estar cogiéndolos cada vez. Haz siempre equipos mixtos.

El laboratorio de Oak

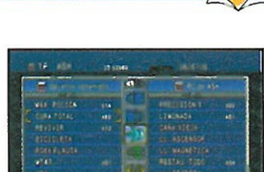


Aquí hay mucho que hacer, pero lo primero es lo primero, y para acceder al laboratorio de Oak tenemos que salvar en un Centro Pokémon y haber conseguido el Pokédex dentro del cartucho de Game Boy. También será conveniente visitarlo de vez en cuando para recoger nuestros Poké Premios (que nos dan cada cierto número de victorias).



Toda la información sobre tus Pokémon y tu Pokédex de Game Boy está en el laboratorio. Y lo mejor de todo es que ha sido actualizada, por lo que habrá que echarle un ojo de vez en cuando.







¿El club del cambio? ¡Eso es historia! Desde aquí podrás intercambiar Pokémon de un cartucho a otro en un tiempo récord. De lujo, vamos.

Dentro del "sofisticado" PC del profesor, puedes organizar todas las cajas, Pokémon y objetos. Lo que



más nos ha gustado es que muestra toda la información y descripción de cada cosa que toquemos. También tenemos la posibilidad de consultar la información por orden alfabético, número, y... ¡usar objetos sin necesidad de entrar en la Torre Pokémon y andar trasteando con las cajas! Lo mejor de lo mejor.

Durante el juego

Debes tener en cuenta muchas cosas antes de entrar al área de combate y ponerte a luchar, si quieres salir airoso y llevarte alguna copa.



Utiliza siempre tus golpes más devastadores para vencer al contrario. Y si son difíciles y puedes dormirlos, paralizarlos, atontarlos o congelarlos, ¡¡no esperes más y hazlo!!



Si ves que tu Pokémon no puede vencer al enemigo, paralízale primero y ataca con golpes normales después. Una buena estrategia consiste también en cambiar de Pokémon aprovechando su incapacidad temporal...



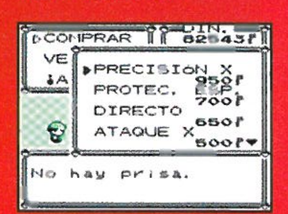
Si te enfrentas a un Pokémon de tu mismo tipo, utiliza golpes normales si no quieres que el combate dure una eternidad. También puedes intentar que reciba de su propia medicina.



Siempre es conveniente participar con Pokémon que tengan dos tipos (por ejemplo Zubat, con veneno/volador) para partir con ventaja y para que los golpes que encajemos no sean peligrosos.

Cuida tu salud y ganarás

Si no has entrenado bien a tu Pokémon en tu Game Boy, o si no lo cuidas durante el combate, no esperes que haga milagros. En situaciones límite vale, pero los malos entrenadores tienen su castigo.



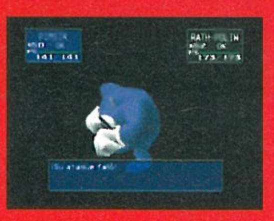
Si ves que tus Pokémon nunca atacan primero, es que necesitas aumentar su agilidad. Existe cierto Departamento de Ventas en Ciudad Azulona que debemos visitar....



No arriesgues demasiado a tus Pokémon. Si ves que no provocas suficiente daño al enemigo no esperes a que sea demasiado tarde y opta por cambiarlo. Si es tu último Pokémon, usa ataques como Excavar.



Aunque hay golpes muy devastadores, suelen estar muy limitados, por lo que podrías quedarte indefenso en un periquete. Sé variado, y aprende que abusar siempre es malo.



No uses ataques como Guillotina o Fisura si no quieres perder un turno tontamente y que tu enemigo aproveche para rematarte. Estos ataques son muy potentes, pero su precisión es muy baja.

Algunos consejos



Después de congelar a un enemigo ni se te ocurra continuar con un ataque de fuego si no quieres derretir el hielo. Tampoco intentes quemar a los Pokémon de agua, por supuesto...



En situaciones límite, cuando tu energía esté en una situación muy precaria, lo mejor que puedes hacer es utilizar algún ataque como Atadura. Así tu enemigo no podrá atacar durante 3 ó 5 turnos.

Cuando alguno de los Pokémon se queda sin ataques, la máquina ejecuta automáticamente el golpe Combate para que no se haga interminable la pelea. Serás golpeado por el retroceso.



¿Pokémon de alquiler o entrenados? Ese es el quid de la cuestión

Si hay algo que todo maestro Pokémon debe saber, es que los Pokémon entrenados por uno mismo siempre serán mejores que cualquier otro que nos hayan dejado, aunque sea el mismo Pokémon, del mismo nivel y con los mismos ataques. ¿Quieres pruebas?

De Alquiler



•Tienes 149 Pokémon a tu disposición, pero te limitas a los ataques que te proporcione la máquina.



•Contra un amigo que conozca el juego, todos tus ataques serán demasiado previsibles.



•De hecho incluso podrás ver qué ataques va a utilizar con sólo mirar con mucho disimulo el mando. Pero eso es hacer trampas...



•Te limitas al nivel de fuerza de los Pokémon que alquiles, o sea, que si alquilas uno de nivel 50 y la máquina tiene uno de 55, tienes menos posibilidades de ganar.



•Normalmente estos Pokémon tienen ataques variados, y no muy apropiados si lo que quieres es ganar y dejar de lado la estrategia.



•Algunos ataques de los Pokémon de alquiler no son todo lo necesarios que debieran, y no pertenecen al mismo tipo que el Pokémon. Vamos, un poco desastre.



•En los combates más avanzados del juego, la máquina podrá literalmente jugar contigo.



De Game Boy

•Puedes jugar con los 151 Pokémon (sí, se puede jugar con Mew), y los ataques son los tuyos.



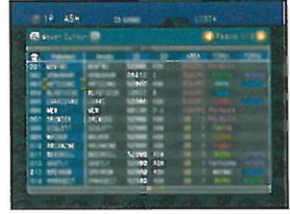
•Eres imprevisible contra tus amigos y contra la máquina (sin trampas, claro).



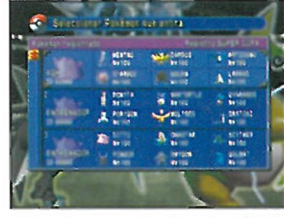
•El nivel de tus Pokémon se limita al de las reglas de la copa en la que estés participando. No es muy recomendable que selecciones Pokémon de distintos niveles, más que nada por que luego tendrás problemas para que no sumen más de lo exigido con los Pokémon que necesitas.



•En caso de seleccionar Pokémon de distintos niveles, limítate a superar la media en 1 ó 2 niveles.



•Siempre, tus Pokémon serán más eficaces que cualquiera de alquiler, pero tendrás que adaptarlos para jugar, o sea tener Pokémon repetidos de distintos niveles para aprovecharlos.



•Puedes mezclar los de GB con los de alquiler para hacer combinaciones demoledoras.



•No tendrás que soportar cosas como un Metapod o un Magikarp de nivel 100...

MEW, EL ESLABÓN PERDIDO

Sólo existen dos formas de jugar con este misterioso Pokémon:

1. Acábate todo el juego y activa el modo R-2 de dificultad. Ahora en Súper Copa estará disponible para alquiler. Por cierto, ésta es la única copa que lo admite.

2. Consíguelo de algún cartucho, y súbele el nivel a 100. Que sepas que acabarse la Súper Copa con Mew es vital para conseguir la Amnesia de Psyduck.





Proviene de **América del Sur** y se le considera extinguido. Al parecer mucha gente lo ha visto, cosa bastante improbable dados sus 40 cm de altura y su gran agilidad.



Aquí tenéis un primer plano de esta nueva especie. Su **aspecto inofensivo** esconde al mejor Pokémon de todo el juego. De ahí que sea tan difícil hacerse con él.





Mew es un Pokémon psíquico, pero puede aprender técnicas tan incompatibles como Surf o Volar. No hay ni una sola técnica o máquina oculta en el juego que no pueda aprender.

Kids Club

¿Cansado de combatir? ¡¡Pues tómate un respiro!! Aquí te esperan **nueve mini-juegos** repletos de diversión que podrás compartir con tres amigos.

Poké Truco

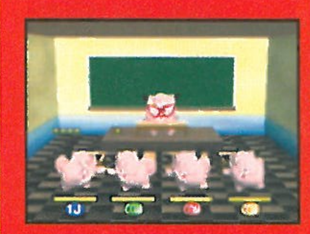
Para activar el modo "Híper Dificultad" haz lo siguiente:
1- Elige el modo de juego "¿Quién es el mejor?"
2- Juega sólo contra la máquina en el nivel difícil.
3- Pon 5 o más victorias para ser el campeón.
4- Tienes que ganar en todos los mini-juegos.

Salpicadura de Magikarp



•OBJETIVO: Golpear el contador más veces que nadie.
•CONSEJO: Salta cuando veas que te acercas al suelo. Mantén el botón presionado hasta que llegues al contador.

Clefairy Dice...



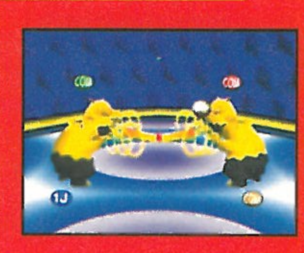
•OBJETIVO: Memorizar lo que dice la profesora.
•CONSEJO: En cada nivel de dificultad cambian las flechas. Apunta los movimientos, y ten en cuenta que sólo varían los últimos que te enseña.

¡Corre, Rattata, corre!



•OBJETIVO: Llegar a la meta y saltar las vallas.
•CONSEJO: Pulsa lo más rápido que puedas el botón A y no te arriesgues a saltar cuando estés cerca de las vallas.

Guerra de ronquidos



•OBJETIVO: Permanecer despierto y pulsar el botón a tiempo.
•CONSEJO: Pulsa A cuando veas que el péndulo toca la aguja roja. En la recta final, no pulses muy rápido si no quieres perder.

Kids Club

Dinamo de trueno



•OBJETIVO: Electrocutar al adversario acumulando energía.
•CONSEJO: Pulsa lo más rápido que puedas A cuando la luz se ponga en Azul, y B cuando se ponga en verde. Pierdes energía si te equivocas.

¡A por el sushi!



•OBJETIVO: Comer mejor que el contrario y conseguir más puntos.
•CONSEJO: Preocúpate de coger Sushi, que te da 1000 puntos. No cojas la bebida verde si no quieres perder. ¡¡Empuja al contrario!!

Anillos de Ekans



•OBJETIVO: Atrapar a cuantos más Digletts mejor.
•CONSEJO: No arriesgues demasiado si no quieres perder. Los Digletts de oro no aparecen a menudo, y dan puntos extra.

Duro como una roca



•OBJETIVO: Romper las rocas con la técnica de fortaleza y aguantar lo máximo.
•CONSEJO: Pulsa el botón A cuando que veas que la sombra de la roca va aalcanzarte. Guíate por la sombra.

¡Cava! ¡Cava! ¡Cava!



•OBJETIVO: Cavar hasta ser el primero en encontrar el agua subterránea.
•CONSEJO: En el nivel difícil, intenta coger el mando con una postura apropiada en la que puedas sincronizar L y R.

Pika Copa: nivel 15-20



Aquí se dan cita los **Pokémon de más bajo nivel,** y debe ser el lugar de partida del campeonato para ir calentando motores. Recuerda que **la suma del nivel de los tres Pokémon que compitan a tu lado no debe exceder de 50,** por lo que recomendamos que tengas de nivel 16 y, si hace falta, de 17.

Nuestra alienación ganadora consiste en:

RAICHU: Con Onda Trueno podrás dormir a tus enemigos, y con Trueno podrás fundir a los Pokémon de agua y voladores. Movimiento Sísmico te será de gran ayuda si no consigues dañar lo suficiente con tus ataques eléctricos.

STARMIE: Tiene un ataque psíquico, otro de agua y uno eléctrico para que nada se le resista. Además, la opción para convertirse en sustituto lo convierte en un serio rival a tener en cuenta.

BLASTOISE: Con Surf podrá vencer fácilmente a los Pokémon de fuego y tierra o roca sin problemas. Con Golpe Cuerpo podrá rematar al contrario.

RHYHORN: La mayoría de tus enemigos no podrá hacer frente a sus potentes ataques del tipo tierra o roca. Los Pokémon eléctricos no podrán ni rozarle, pero sí los de agua.

MR. MIME: Es nuestra elección como Pokémon psíquico para vencer a los de tipo venenosos o luchadores. Con Metrónomo podrá ejecutar cualquier golpe aunque no sea de su tipo.

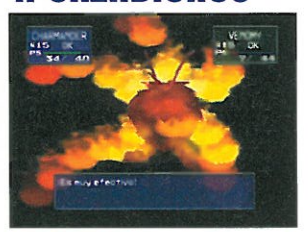
CHARMANDER: Su gran Llamarada puede acabar con los bichos y plantas que se crucen en su camino. Ojo con los Pokémon de agua, tierra o roca.



LA GRAN BATALLA

Aquí tenéis a los entrenadores de la primera copa y a sus pokémon. Justo debajo podéis encontrar la forma de eliminarlos. Y aquí mismo, la medalla de cada entrenador: Cazabichos (Roca), Joven (Cascada), Nadador (Trueno), Ladrón (Arco Iris), Mecánico (Alma), Montañero (Pantano), Chica (Volcán), Pescador (Tierra).

1. CAZABICHOS



POKÉMON	VÉNCELO CON
Nidorina	Psíquicos, tierra o roca
Butterfree	Fuego
Ekans	Psíquicos, tierra o roca
Kakuna	Fuego
Venonat	Fuego
Paras	Fuego

2. JOVEN



POKÉMON	VÉNCELO CON
Pidgeotto	Eléctricos, roca o hielo
Ivysaur	Psíquicos o Fuego
Farfetch'd	Eléctricos o roca
Zubat	Psíquicos o eléctricos
Bellsprout	Psíquicos o Fuego
Geodude	Agua

3. NADADOR



POKÉMON	VÉNCELO CON
Poliwhirl	Eléctricos
Slowpoke	Eléctricos
Wartotle	Eléctricos
Staryu	Eléctricos
Magikarp	Eléctricos
Nidorino	Psíquicos

4. LADRÓN



POKÉMON	VÉNCELO CON
Ninetales	Agua, tierra o roca
Drowzee	Bicho o lucha
Growlithe	Agua, tierra o roca
Charmeleon	Agua, tierra o roca
Sandshrew	Agua
Vulpix	Agua, tierra o roca

5. MECÁNICO



POKÉMON	VÉNCELO CON
Voltorb	Tierra o roca
Mankey	Psíquico
Magnemite	Tierra o roca
Kingler	Eléctricos
Porygon	Tierra
Raichu	Tierra o roca



6. MONTAÑERO



POKÉMON	VÉNCELO CON
Rhyhorn	Agua
Machop	Psíquico
Wigglytuff	Lucha
Seadra	Eléctricos o planta
Kadabra	Bicho o lucha
Gastly	Psíquicos, bicho o tierra

7. CHICA

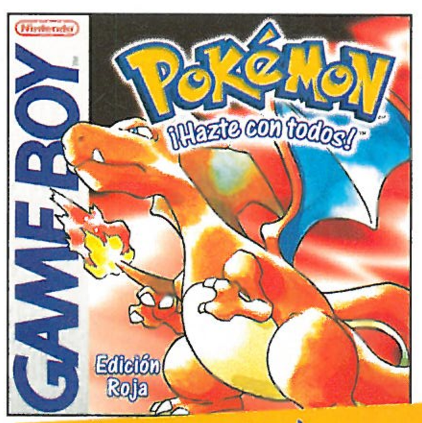


POKÉMON	VÉNCELO CON
Gyarados	Eléctricos
Tentacruel	Eléctricos
Mr.Mime	Bicho o lucha
Dewgong	Eléctricos
Arcanine	Agua
Meowth	Lucha

8. PESCADOR



POKÉMON	VÉNCELO CON
Dragonair	Normal o hielo
Tentacool	Eléctricos
Slowbro	Eléctricos
Raticate	Lucha o tierra
Clefable	Lucha o tierra
Golduck	Eléctricos







Especial trucos

Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

¿Realmente te consideras un Maestro Pokémon? Si es así, ¿qué haces mirando estos trucos...? ¡ah! que sólo pasabas por aquí, ya claro, y yo soy el Rey de Roma. Sí, no, por supuesto que puedes adquirir más sabiduría. Sí, eso siempre.

Ganar en las tragaperras



Por si las moscas, esto no lo intentéis hacer en la vida real si no queréis acabar totalmente desplumados. Hablamos de lo siguiente: juega con cada una de las máquinas del salón cuatro veces seguidas; en la que veas que te ha tocado dos veces, ésa será la máquina en la que debes jugar y dejarte los cuartos de ahí en adelante. Una vez que salgas del juego, la máquina cambiará.

Otra estrategia muy interesante consiste en jugar con nuestra Super Game Boy de Super Nintendo con un mando turbo, y dejar que la máquina haga el trabajo por nosotros. El único inconveniente será dejar la consola unas ocho horas encendida y ver cómo sube y baja nuestro dinero...

Ahorrar en pociones



Lo más lógico sería visitar el Centro Pokémon después de haber recibido un daño considerable tras cada combate, pero como no vas a poder hacerlo casi nunca, lo mejor será comprar botellitas de Agua Fresca en el Departamento de Ventas de Ciudad Azulona. Durante el combate o fuera de él, podrás echar un trago que sólo te costará 100 monedas y además te rellenará más puntos de vida que la poción, que cuesta 200.

Capturarlos más fácilmente

Nada más lanzar la PokéBall, pulsa 2 veces Abajo + B. Cuando veas que el Pokémon

Pokémon™ Stadium



pokemon.nintendo.es

POKéMON™

Edición Especial Pikachu™





pokemon.nintendo.es

está dentro, mantén pulsado abajo y será tuyo. Unos dicen que funciona, otros que no, ¿tú que opinas?

Subir el nivel de experiencia rápidamente

Pon a tu Pokémon más débil el primero de la lista para que siempre luche primero. En cuanto salga a combatir, cámbialo por otro que tenga mejor nivel y al final se repartirán los puntos de experiencia. Lo mejor es realizar este truco contra el Alto Mando, en la Calle Victoria o en la Mazmorra Rara.

Más fácil todavía es pasarle a un amigo el Pokémon que quieras subir de nivel y que él te lo devuelva. Al instante, dicho Pokémon aumentará su nivel en un tiempo récord siempre que lo saquemos a pasear, digo... a combatir.

Cancelar la evolución

Si ves que tu Pokémon va a evolucionar y crees que todavía no es el momento (más que nada por si todavía no ha aprendido todas las técnicas), pulsa B y se cancelará el proceso. Eso sí, cada vez que suba de nivel, intentará evolucionar. Por cierto, que sepáis que a Pikachu no se le puede evolucionar en la edición amarilla.

Golpes más fuertes

Lanza tu mejor ataque y mantén pulsado A justo cuando veas que tu movimiento va a ser ejecutado. Así de fácil, nada de hacer combinaciones extrañas. Lógicamente el cartucho se reserva el derecho de no hacerte caso, pero eso es otra historia... Si te sale bien, la potencia del golpe será mucho mayor si no supieras este sencillísimo truco.

Evolucionar a Pikachu en la versión amarilla



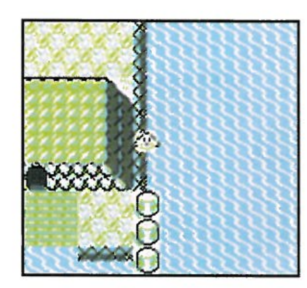
Esto puede sonar a atrocidad, pero mola... Tienes que pasar tu Pikachu desde la edición amarilla a la versión roja o azul por medio del Cable Link. Con el juego rojo o azul, usa una Piedra Trueno para evolucionarlo y vuélvelo a pasar al cartucho amarillo. ¡Has conseguido a Raichu! Pero no esperes que la evolución te siga por todas partes, y menos aún ver sus curiosidades como el Surfing Pikachu y conseguir a Charmander, Bulbasaur y Squirtle.

Monedas extra en el Rincón del Juego



Simplemente tienes que recorrerte el salón recreativo pulsado A constantemente para encontrar créditos. Hablando con los jugadores conseguirás bastantes, pero eso sí, debes tener el monedero.

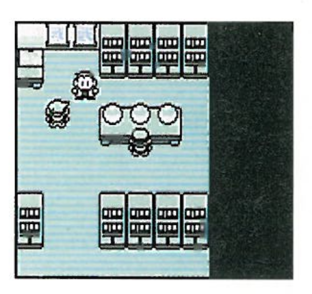
Conseguir los Pokémon del Safari



Adéntrate en el Safari y ve hacia la zona donde se encuentra el Pokémon que estás buscando. A continuación espera a que se acabe el tiempo y, cuando salgas, dirígete a la costa de la Ruta 20 que choca con Islas Espuma. En la medida de lo posible, evita el enfrentamiento con los entrenadores. En unos instantes verás aparecer Pokémon, y los podrás capturar con tu Pokéball, tranquilamente.

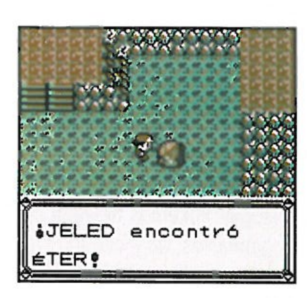
Conseguir los tres Pokémon principales

Necesitas tener dos cartuchos y un Cable Link. Es muy sencillo: en uno tienes la partida normal, y en otro todavía no has



comenzado el juego o lo tienes salvado antes de obtener tu primer Pokémon. Bien, consigue ese Pokémon que quieres y pásalo en el Club del Cable al otro cartucho, que en contrapartida te enviará a sus peores Pokémon. Vuelve a empezar la partida con el segundo cartucho y coge el Pokémon que te falta del Profesor Oak. Repite la misma operación.

Los Éter Secretos



En la Mt.Moon, donde está el Rocket y la MT 01 Mega Puño, ve a la roca y pulsa A para conseguir este preciado bien. En la Ruta 10, nada más salir

del túnel roca, dirígete a la piedra de la derecha y pulsa A para conseguir otro más. Siempre que veas rocas como éstas, mira a ver si alguien se ha dejado algo en ellas.

Salva siempre



Los siguientes Pokémon sólo aparecen una vez en el juego: Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo y Snorlax. Tienes que salvar antes de combatir con ellos si no quieres perderlos. También es bueno salvar antes de enfrentarnos a Gary y a los jefes de los gimnasios.

Pescar en los gimnasios



Además de luchar y conseguir medallas, podemos utilizar cualquiera de las cañas para conseguir Pokémon de agua en los gimnasios. No pican muy a menudo y sólo los podrás realizar en determinados gimnasios: Sitúate frente a las estatuas que dicen el nombre de los entrenadores ganadores y usa la caña. ¿Será un desliz de los programadores?

Escapar como norma

No sirve contra los entrenadores, pero sí contra los Pokémon salvajes más fuertes que los tuyos. Como sabrás, si luchas contra uno más fuerte, no podrás escapar y el efecto del repelente no te servirá de nada. Tienes que comprar la PokéMuñeca en el Departamento de Ventas de Ciudad Azulona y utilizarla en pleno combate para que escape el Pokémon contrario.

Despertar gratuito

Una vez conseguida la Poké Flauta, además de despertar a Snorlax también podrás usarla para hacer lo propio con tus Pokémon que se hayan quedado dormidos durante el combate. Te ahorrarás un buen dinerito.



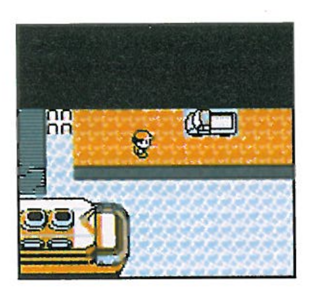


El PC oculto



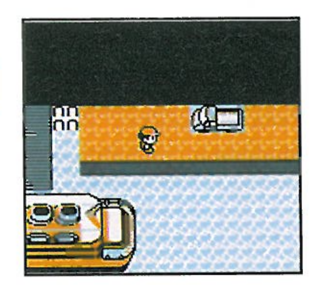
Está en el hotel de Ciudad Azulona. Sólo tienes que situarte a la derecha del todo y dar un pasito hacia adelante como María pulsando A. Por cierto, siempre que veas un PC en el juego (exceptuando el de Bill) podrás utilizarlo, porque todos están conectados a eso del Pokénet.

El camión abandonado



Después de conseguir la técnica de Corte, deja que te debiliten los Pokémon antes de salir del barco. Por arte de magia aparecerás en el PokéCenter. Sigue jugando normalmente hasta que consigas la técnica de Surf en el Safari. Vuelve al barco con tu tícket, y en vez de entrar, nada hacia la derecha.

El truco del almendruco



Este es sin duda alguna el mejor truco que ha caído últimamente por la redacción. Consiste básicamente en coger el manual del juego y echarle una ojeada. Estamos seguros de que os sacará de algún aprieto, porque si no... ¿para qué creéis que se incluye con el cartucho? Mas vale maña que fuerza ¿no crees? Por cierto, hablando con los personajes se aprende mucho...

Los objetos ocultos

Durante el transcurso del juego podemos pasar por encima de cientos de objetos y no darnos ni cuenta. Una solución para percatarnos pasaría por pulsar repetidas veces el botón A para que Ash los cogiera del suelo, pero mejor será conseguir el BuscaObjetos cuando consigamos 30 Pokémon.

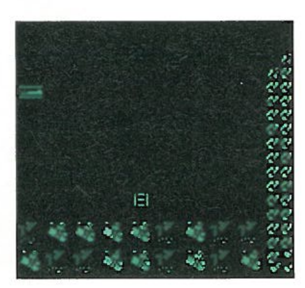
Subirse a los árboles



Esto más bien es una curiosidad: Corta cualquier árbol que haya en el juego,

sitúate encima y salva la partida. Reinicia el juego y Ash aparecerá encima; lógicamente podrás bajar y continuar el juego.

Acabarse el Túnel Roca



Si no has conseguido a Pikachu, a Voltorb o los 10 Pokémon necesarios, no te preocupes. Puedes acabarte el Túnel Roca a oscuras guiándote por la luz de las paredes. Es un poco más difícil, pero... ¡qué diantres! No tenemos miedo.

Koga y la Super Nintendo



¿Pensabas que esta consola ya había desaparecido de nuestras vidas? Pues nada de eso, porque con el Super Game Boy podrás ver las paredes ocultas del gimnasio de Koga y así podrás llegar hasta él de la forma más sencilla. ¡Para que vuelva a esconderse!, como si tuviese miedo de la paliza que le vamos a meter...

Eeve y su escondite



Para encontrar al bueno de Eeve, que mira que es escurridizo, tienes que encontrar la puerta trasera de Mansión Azulona -que es donde viven los programadores- por supuesto en Ciudad Azulona. Para ello, sube por el Centro Pokémon y sigue el camino marcado. Una vez dentro, sube arriba del todo y llévate a Eeve. Dependiendo de la piedra, podrás evolucionarlo a Jolteon, Vaporeon o Flareon.
La regla es que sólo puedes evolucionarlo una vez, y a menos que te lo regalen en Pokémon Stadium, vas a tener que convencer a tus amigos para que no lo evolucionen al mismo Pokémon que tú.

La técnica combate

Para activar la técnica de combate sólo tienes que gastar todos los ataques de tu Pokémon durante diversos combates. El único inconveniente que tiene esta técnica es que siempre que ataques serás dañado por el retroceso. Por lo tanto, más te vale visitar un Centro Pokémon rápidamente, no vaya a ser el remedio peor que la enfermedad.

Un truco para Bulbasaur

Antes de enfrentarte a Brock, asegúrate de que Bulbasaur haya llegado al nivel 13 para aprender Látigo-Cepa. Con él, los Pokémon de piedra parecerán de papel. Además de poder utilizar las técnicas de Fuerza y Surf, es el Pokémon que más rápido evoluciona de los tres primeros.

Un truco para Charmander

Con Pikachu como compañero, y con la evolución a Charizard de Charmander, tendrás un equipo campeón. Pikachu se encargaría de los Pokémon de agua y voladores, mientras Charizard acabaría con las plantas, el hielo y los bichos. Char puede aprender Corte y Fuerza.

Un truco para Squirtle

Después de derrotar a Misty, asegúrate de enseñarle Rayo Burbuja a Squirtle para que pueda machacar a sus enemigos sin contemplaciones. Squirtle, el Pokémon de agua, puede aprender Surf y Fuerza y es muy efectivo contra los Pokémon de piedra. Lo malo es que no pone mucha oposición cuando se enfrenta al Pokémon Dragón, y eso es más delicado.

Hazte con Farfetch'd en el amarillo

Te refrescamos la memoria recordándote cómo capturar uno de estos raros ejemplares en las ediciones Roja y Azul. Tenías que capturar un Spearow salvaje y dárselo a un chaval en Ciudad Carmín, que a su vez te lo cambiaba por un Farfetch'd llamado Dux. En la edición amarilla, sin embargo, no podrás hacer ese trato. En su lugar, dirígete por el camino que va entre ciudad Lavanda y ciudad Fucsia y, si tienes suerte, verás uno entre los arbustos de las Rutas 12 y 13. De nada, es un placer.

Pociones baratas

Truquillo especial para la edición amarilla. Cuando llegues a Ciudad Azulona ve directo al departamento de ventas y localiza las máquinas

expendedoras de limonada. Pulsa A para comprar... ¡y compra 50! Te rellenarán tu energía en nada menos que 80 puntos, y te habrá costado 350 monedas, mucho menos de lo que cuesta una híper poción. Ahí mismo, ya sabrás que si le das una bebida a los guardias sedientos, te dejarán pasar sin problemas.

Ganando más dinero

Acábate el Alto Mando una y otra vez si quieres convertirte en el niño más rico del mundo. otra buena estrategia consiste en ahorrar todo lo que puedas, y visitar el Centro Pokémon habitualmente.
Otra más. Puedes vender todas las pepitas que encontremos por el camino. Por cada una nos darán 5.000 monedas. Y por las MT te darán 1.500 de media. Eso sí, olvídate de vender MO y objetos importantes como la caña.

Objetivos en S.S. Anne



Piso principal: en el segundo camarote de la derecha verás la MT 08 Golpe Cuerpo, capaz de dejar KO al más pintado.
Piso superior: el segundo camarote esconde Max Éter, un ítem que te vendrá de perilla para enfrentarte al Alto Mando.
En el cuarto camarote podrás conseguir un caramelo raro, para subir el nivel de tu Pokémon.
Piso inferior: En la segunda sala de la derecha hay una Max Poción. La tercera puerta esconce un Éter, consérvalo para el final del juego. Y en el último camarote está la MT 44 Descanso, para recuperar la energía durante el combate.

Pokéacertijo en Isla Canela



En el gimnasio de Isla Canela, usa los ordenadores y resuelve los acertijos para evitar enfrentarte a los entrenadores. Las respuestas por orden son: sí, no, no, no, sí, no. Por cierto, si hablas directamente con los entrenadores, te tendrás que enfrentar con ellos.

Directo al Pueblo Lavanda

Si no quieres dar muchas vueltas para llegar al Pueblo Lavanda desde Ciudad Fucsia, dirígete a la Ruta 7 y dale un refresco al guarda para que te deje pasar a Ciudad Azafrán. Atraviesa la ciudad con la bici y en menos que canta un gallo estarás cazando fantasmas. Por si no lo sabías, Ciudad Azafrán es la más grande del Mundo Pokémon, y parece que el Team Rocket ya se ha instalado aquí.

He encontrado a Moltres

Estamos en Calle Victoria, prácticamente en el final del Trayecto. Para encontrar a Moltres, la legendaria ave de fuego de nivel 50 (uno de los Pokémon más fuertes) debes dirigirte al tercer piso y, donde colocamos la roca a la izquierda del todo, arriba verás una escalera que te llevará directo. Salva antes de luchar contra él, porque sólo tienes una oportunidad para capturarlo. Debilítalo con Pokémon de agua o roca, y duérmelo o paralízalo rápidamente. Cuando veas que está bajo de vida, lánzale Ultra Balls y será tuyo en un periquete.

A por Zapdos, en la central eléctrica

Zapdos, el Pokémon número 145, te espera al final de la central. La estrategia para vencerle consiste en dormirle con un Pokémon de nivel superior a 50 y quitarle energía poco a poco. Cuando esté bajo de vida, usa Pokémon de bajo nivel para quitarle vida muy despacio. Después coge uno más fuerte que él y lánzale Ultra Balls. Es todo tuyo.

Cómo vencer a los mejores entrenadores

En la Meseta Añil vas a enfrentarte con los mejores entrenadores de Pokémon. Son el penúltimo paso para convertirnos en Maestros Pokémon. En total nada menos que 26 Pokémon con niveles comprendidos entre 53 y 65. Mentalízate.

- Lorelei: Te espera con potentes pokémon de hielo. Si tienes a Moltres o a Charmander podrás fundirla en un instante. Los Pokémon de lucha como Hitmochan o roca son también muy efectivos.
- Bruno: Tiene Pokémon de tierra y lucha. Contra los de tierra debes usar ataques de agua, planta o hielo. Sus Pokémon de lucha son muy poco eficaces contra ataques como Psíquico o Vuelo.
- Agatha: Contra sus Pokémon de tipo fantasma hemos utilizado Lanzallamas de Charizard y Moltres con un éxito rotundo. Sus Pokémon venenosos cayeron con ataques psíquicos con ayuda de algunos bicho o tierra. No son la panacea, pero saldrá bien.



•Gary: Vas a necesitar tener Pokémon de distintos tipos y de buen nivel. Asegúrate de llevar un Pokémon eléctrico, otro de agua/tierra, uno de fuego, otro psíquico, uno de tierra/roca y otro volador.

Recuperación total

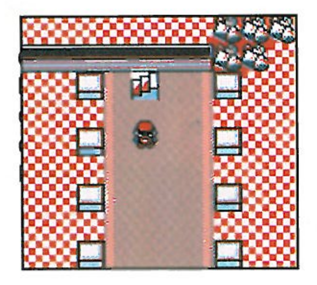
En la edición Amarilla, en las Rutas 5 y 6, hay un recuperador total de energía oculto en un lugar secreto. Cuando penetres en el pasaje subterráneo que lleva a ciudad Carmín, lo primero de todo da un paso a la izquierda. Pulsa A y encontrarás el recuperador. Ahora estás preparado para ir a por todas.

Aquí está Squirtle

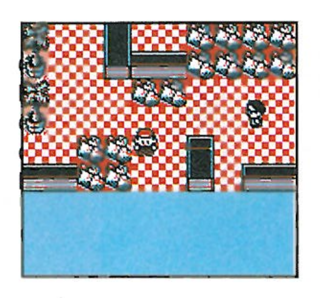
Otro truquete exclusivo para la edición Amarilla. En el centro de ciudad Carmín verás a una chica con ganas de regalar su Squirtle. Si quieres al Pokémon de agua debes entrar en el gimnasio y vencer a los Pokémon de Lt Surge. Cuando lo hayas conseguido, la chavala te enviará el Squirtle por mensajero.

¿Dónde está la llave del gimnasio?

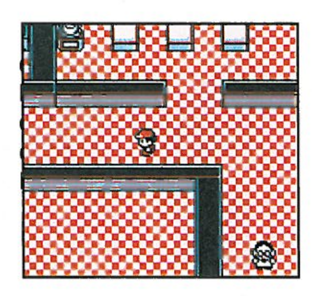
Nada más entrar en la casa Pokémon, sigue todo recto y sube por las escaleras. Recuerda que las estatuas esconden botones secretos para abrir puertas. Los primeros objetos que consigues son carburante y cuerda huida. En el segundo piso, ve hacia la escalera que se encuentra enfrente de las camas.



No olvides leer la información sobre Mewtwo y Mew. El objeto que te llevas aquí es calcio. En el tercer piso, activa el interruptor de la estatua y



lánzate al vacío por donde te mostramos en la imagen de arriba. Max poción y hierro son los objetos de este piso. En el sótano, ve hacia la izquierda y coge el caramelo raro. A continuación activa el



interruptor para abrir la puerta de la derecha. Allí está la llave del gimnasio de Isla Canela. Para salir rápidamente, utiliza la técnica excavar. Coges: MT 14 ventisca, MT 22 Rayo Solar y Restaura Todo.

¡Mewtwo eres mío!

Cerca de Ciudad Celeste se encuentra la mismísima guarida de Mewtwo, Mazmorra Rara, que por exigencias del guión ya no se encuentra protegida y podrás acceder libremente. Asegúrate de entrar con suficientes Ultra Ball, la Master Ball y distintos tipos de Pokémon.

•Hay una entrenadora escondida a la izquierda de la mazmorra, que



concretamente está en la Ruta 4. Lo decimos más que nada por si creías haberlo visto todo en el fabuloso mundo de los Pokémon.

•En Mazmorra Rara, los Pokémon tienen niveles superiores a 50. En ambas

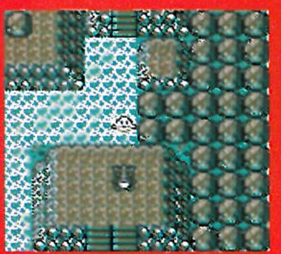


versiones encontrarás a Chansey, Marowak, Magneton, Ditto, Parasect, Electrode, Dodrio, Hypno, Rhyhorn, Raichu y Kadabra.

•1er Piso: Tienes que coger las escaleras que hay a la izquierda del todo; para ello sigue el cauce del frondoso pantano hasta dar con las escaleras, baja de la plataforma y sigue por la izquierda. Objetos: Pepita, Éter Máx y Restaura Todo.

•2º Piso: No tiene pérdida. Busca la salida del laberinto. Si consigues acceder desde el primer piso a distintas partes de este laberinto podrás conseguir Restaura Todo, una Ultra Ball y Más PP.

•Sótano: Sigue el camino por instinto. La verdad es que es un poco pesado llegar hasta Mewtwo, pero si consigues hacerte con él, tendrás al



mejor PKMN psíquico del juego, con nivel 70.

•Momento cumbre en nuestra aventura: ¿luchar contra Mewtwo? Ni hablar. Accede a tu inventario y lanza esa pedazo de Máster Ball que durante tanto



tiempo has estado cargando encima. ¡Pues hala! Mewtwo ya es tuyo y también la satisfacción de completar la aventura con éxito.



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pokéartista



Raúl Marichal González (Las Palmas)

Para hacerse un buen artista es recomendable saber imitar el estilo de los "grandes". En el caso de Raúl, estamos ante una promesa a tener en cuenta, pues si Picasso hubiese dibujado a Pikachu, apostamos un Articuno a que lo hubiese pintado así.

Use (Badajoz)

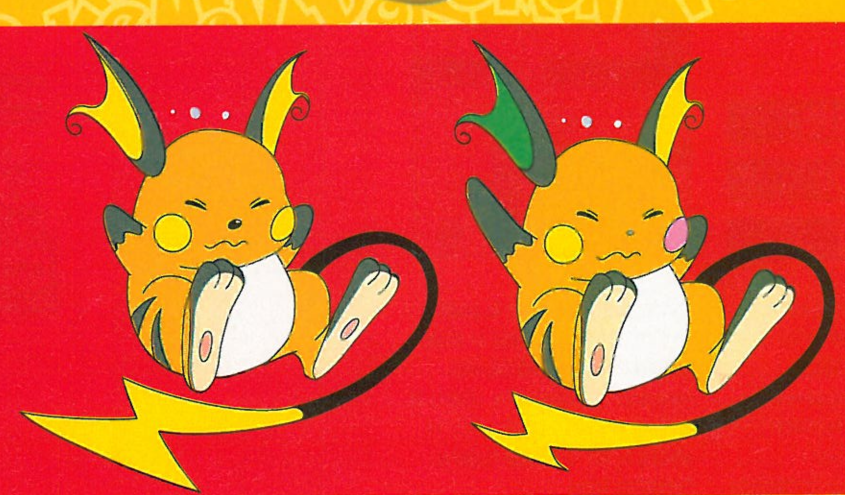


¡Participa y Gana!

Todos los meses regalaremos 5 podómetros Pokémon Pikachu entre todos los dibujos y cartas que publiquemos.

Nintendo

Busca las diferencias



Agudiza la vista y encuentra las 6 diferencias que hay entre estos dos Raichu.



Sopa de Letras Pokémon

A	I	R	A	M	O	K	O	Y
B	R	B	O	L	A	A	O	H
M	E	W	T	W	O	K	L	E
O	D	V	O	I	P	U	R	Q
E	N	R	I	G	A	N	I	S
L	A	L	E	G	N	A	T	O
M	M	I	E	L	I	A	S	V
A	R	E	S	Y	M	M	I	J
M	A	I	L	T	O	J	O	E
C	H	E	X	U	V	I	V	E
H	C	L	E	F	A	B	L	E
A	I	B	O	F	O	R	E	A

Encuentra los 7 nombres de Pokémon escondidos

Álvaro Carretero (Calafell, Tarragona)

Pokéfotos



Antonio Hernández Rodríguez (Móstoles, Madrid)
Todos hemos comprado en la maquina de refrescos de Pokémon, ¿verdad? Pero, ¿a que no habéis encontrado "Bitter Charmander" o "Pikacola"? Tranquilos, son inventos de Antonio.



Alejandro Álvarez Román (Barcelona)
Fabricarse una Game Boy a medida no es una cosa que se haga todos los días (nosotros, sólo una vez al mes). Por eso este original entrenador se ha ganado un hueco en Zona Pokémon.

¿Te estás perdiendo la serie de televisión?

Si has dicho que sí, es que a lo mejor resulta que no sabes cuando se emite. Toma nota, chaval.

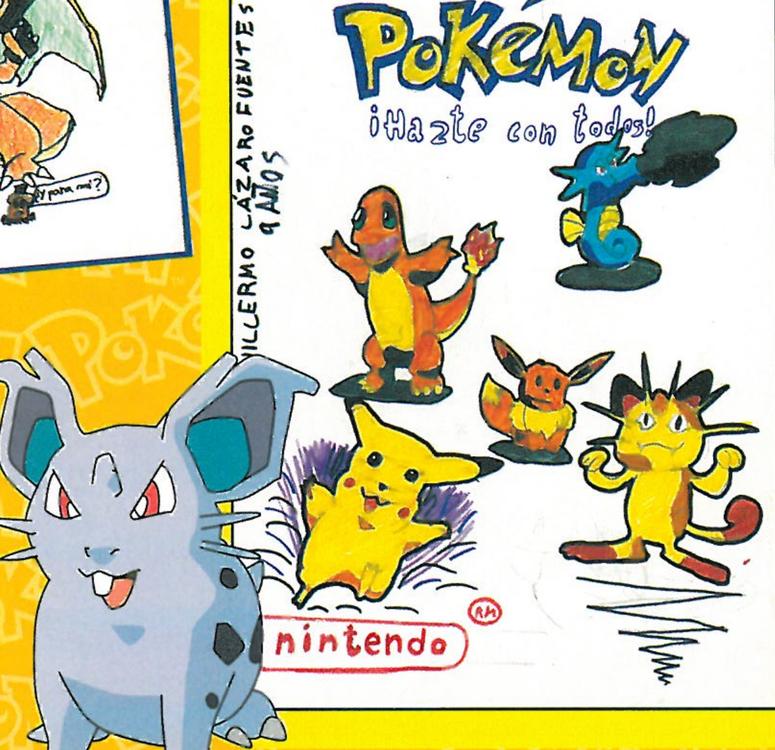
En TELECINCO, todos los sábados y domingos a las 9.00, para madrugadores, y a las 12.00. Son dos capítulos diferentes.

Y en FOX KIDS, en Canal Satélite Digital, puedes verlo de lunes a viernes a las 14:00 y 19:30, y los fines de semana a las 10:40 y 16:25.

ZONA POKéMON™

Peque Estrella

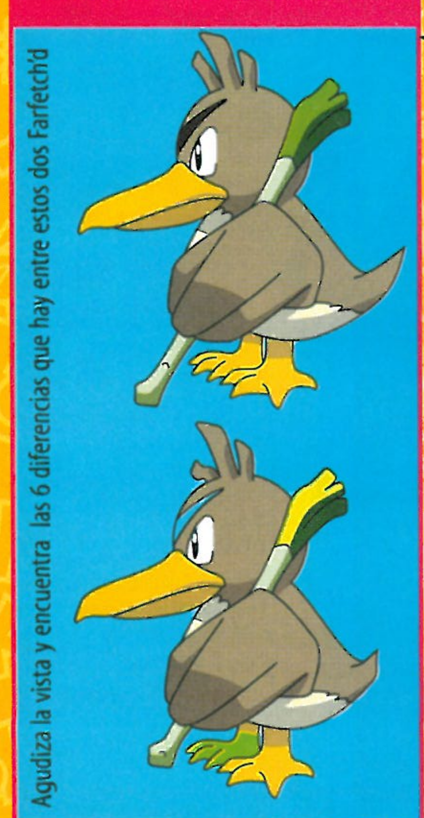
Guillermo Lázaro, 9 años (Valencia)
Con sólo nueve añitos y unos rotuladores, el entrenador Guillermo se ha marcado un dibujo Pokémon de lo más trabajoso. ¿Os habéis fijado en las sombras que ha hecho, al estilo anime, con dos tonalidades del mismo color? Bueno, están un poquito desproporcionadillos, pero así suponemos que no ha "calcao" de ningún sitio (que a algunos se os nota...).



POKéMON IN BLACK
¡Quero um reloj!
¡Y ȳo!
¿Y para mí?

Gerard Muñoz (Barcelona)

Busca las diferencias



Agudiza la vista y encuentra las 6 diferencias que hay entre estos dos Farfetch'd

PASTA POKéMON, MUY RICA

Sí, hay cientos de productos con licencias Pokémon (500 licenciatarios en todo el mundo). Así que no es de extrañar que veamos chupa-chups de Pokémon, hamburguesas del Burger King y, aquí lo tenéis, paquetes de pasta. Son de Kraft y de momento sólo los hemos visto en USA.



Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador

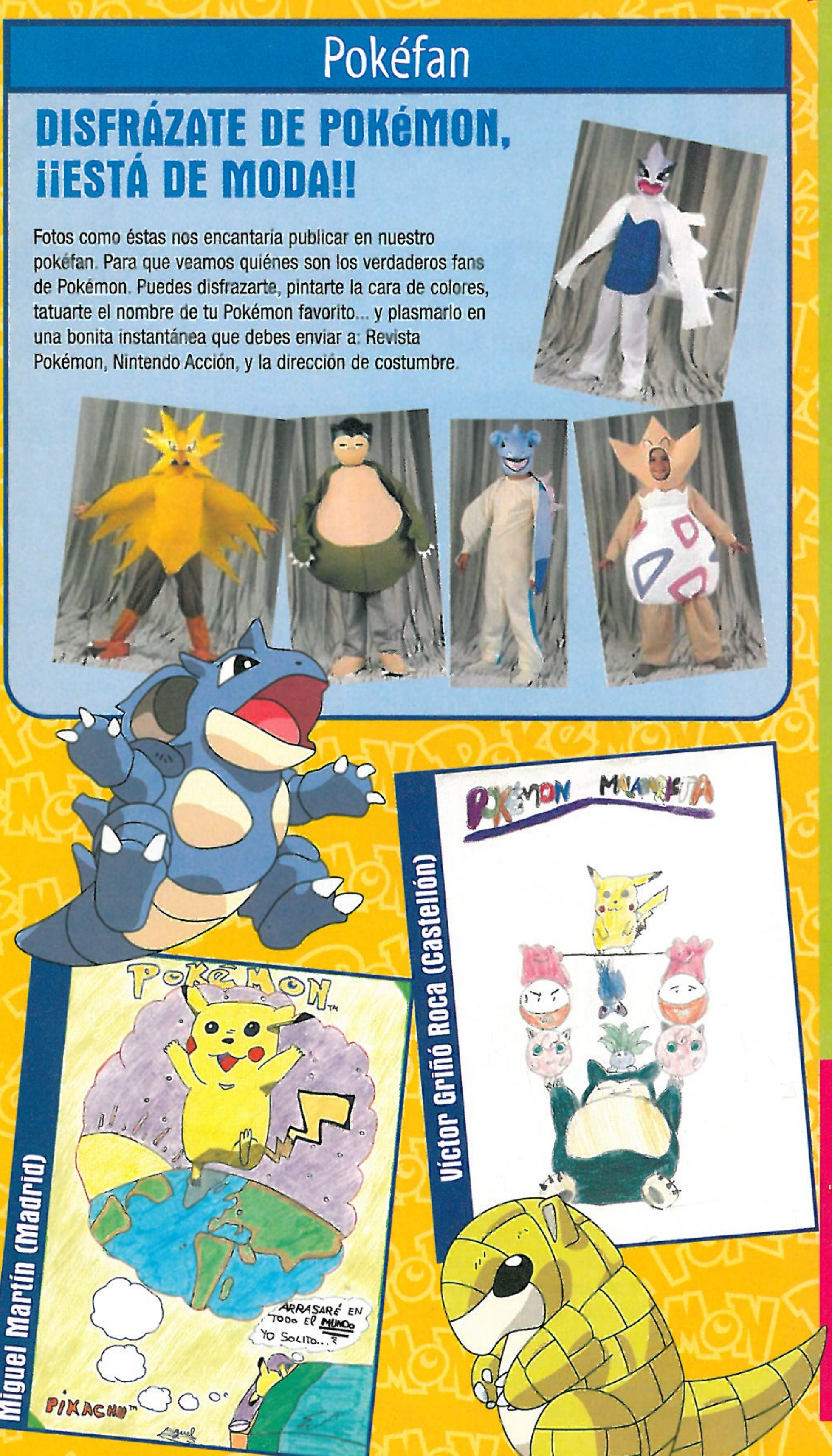


LLAMADAS (EOOOOOO!!!)

Pokéfan

DISFRÁZATE DE POKéMON, ¡¡ESTÁ DE MODA!!

Fotos como éstas nos encantaría publicar en nuestro pokéfan. Para que veamos quiénes son los verdaderos fans de Pokémon. Puedes disfrazarte, pintarte la cara de colores, tatuarte el nombre de tu Pokémon favorito... y plasmarlo en una bonita instantánea que debes enviar a: Revista Pokémon, Nintendo Acción, y la dirección de costumbre.



Miguel Martín (Madrid)

Víctor Griñó Roca (Castellón)

Clubes

Si tienes un club Pokémon y quieres verlo crecer rápido como un Bulbasaur, no te cortes en enviarnos una misiva con los requisitos necesarios para formar parte de él. También puedes ponerte en contacto con otros clubs Pokémon y así formar ¡uno tan gordo como un Snorlax!

Participa

Estamos abiertos al público. Envíamos sugerencias,cosas originales sobre el mundo Pokémon, ideas, curiosidades, secretos. Participa, que hay premio...

¿Eres el mejor entrenador Pokémon?

Demuéstranos en estas páginas que eres el mejor entrenador. Sí, sólo tienes que enviarnos una foto de tu pokédex, para que veamos qué niveles han alcanzado tus seis pokémon. Cada mes publicaremos una lista con los mejores entrenadores.

Soluciones pasatiempos

Diferencias Raichu

Oreja izquierda, mejilla derecha, cola, nariz, pie derecho, brazo izquierdo.

Sopa de letras

WIGGLYTUFF, KAKUNA, MEWTWO, TANGELA, MAROWAK, CHARMANDER, CLEFABLE.

Diferencias Farfetch'd

Cresta, color parte superior bastón, cola, ceja, pie derecho, parte inferior bastón.

Siluetas

1. Venomoth 2. Golduck

El Profesor Oak te responde

¿Qué ataques afectan a los Pokémon de tipo Bicho?

A estos Pokémon, como Caterpie, Weedle o Kakuna les afectan los ataques: Fuego, Volador, Veneno y Roca.

¿Cuáles son los Pokémon de tipo Eléctrico?

Toma nota de sus nombres: Electabuzz, Electrode, Jolteon, Magnemite, Magneton, Pikachu, Raichu, Voltorb y Zapdos.

¿Cuál es el Pokémon nº9?

Es Blastoise, mide 1.6 metros, pesa 85.5 kg y es de tipo Agua. Evoluciona desde Wartortle y no evoluciona hacia ninguno.



¿Cómo puedo conseguir el Pokédex en Pokémon Azul/Rojo?

Al salir de tu casa, dirígete hacia el norte, ruta 1. El Profesor Oak te detendrá y te llevará a su laboratorio para que elijas entre Bulbasaur, Charmander o Squirtle. Ahora dirígete a Ciudad Verde por la Ruta 1 y vete al norte. Verás que no puedes pasar. Dirígete al edificio en el que pone Mart y te darán un paquete para el Profesor Oak. Regresa a Pueblo Paleta y dale al paquete a Oak. En este importante momento del juego, el profesor te pedirá que cumplas su deseo y que atrapes a todos los Pokémon del mundo. Ahora ya tienes la Pokédex. En ella puedes consultar toda la información referente a los 150 Pokémon, así como ver su aspecto para poder reconocerlos cuando los localices en estado salvaje.

¿Cómo puedo vencer a Mewtwo en Pokémon Stadium?

En la pelea contra Mewtwo, la clave es la paciencia. Este Pokémon se caracteriza por su velocidad, y siempre ataca el primero. Bájale la energía poco a poco con un ataque sencillo (como arañazo por ejemplo). Cuando le quede un cuarto de energía deberás terminar con un ataque muy poderoso (como hiper-rayo), porque si le dejas malherido, muy probablemente usará el ataque descanso y tendrás que volver a empezar.

¿Cómo se abre la puerta que lleva a Lt. Surge?

Pelear contra los súbditos del gimnasio de Ciudad Carmín no te servirá de nada si no puedes

desbloquear la barrera electrónica que lleva al líder del gimnasio. La verdad es que hay un montón de cubos donde mirar, así que examínalos con orden. Al final encontrarás los interruptores. Están situados aleatoriamente, pero te puedo decir que una vez que encuentres el primero, el otro está justo a su lado. Si pulsas el equivocado, los interruptores aparecerán de nuevo aleatoriamente en otro lugar y tendrás que volver a buscarlos.

¿Dónde puedo conseguir la habilidad Cortar?

Está en el barco S.S Anne. Debes ir por la ruta 5 y 6, entrar en el edificio que está a mano derecha y llegar a ciudad Carmín. Ahora dirígete al S.S. ANNE y encontrarás a muchos entrenadores.

Habla con el capitán y él te dará la habilidad Cortar con la que podrás hacer lo propio con el árbol que no te dejaba entrar al gimnasio de ciudad Carmín (recuerda que para entrar en el barco necesitas el billete que consigues en la casa del mar).



Este es **Satoshi Tajiri**, "papá" de los Pokémon. Su idea ha revolucionado el mundo de los videojuegos.

¿Me gustaría saber cuál es el origen de los Pokémon?

Pokémon es la creación de un joven Japonés de nombre Satoshi Tajiri. De niño, Tajiri coleccionaba insectos, los clasificaba y los amaestraba. Si te das cuenta, eso es lo que haces con tus Pokémon, los capturas, coleccionas, clasificas y amaestras. A Satoshi Tajiri le gustaban mucho los videojuegos, lo que hizo que se decidiera a aprender electrónica. Después, junto a su amigo Ken Sugimori creó una revista de videojuegos estilo Fanzine a la que llamaron "Game Freaks" (así se llama uno de los grupos de programación que aparece en los créditos).

Cuando Satoshi conoció la Game Boy, se decidió a presentar su proyecto a Nintendo Japón. La Gran N mostró interés y el fenómeno se puso en marcha. Seis años después se lanzaron las primeras dos versiones de Pokémon. Y al poco tiempo estalló el boom: comics, televisión, juegos de cartas, nuevos cartuchos y lanzamientos masivos en Estados Unidos y Europa. El resto supongo que ya lo conoces, ¿no?

¿Tengo Pokémon amarillo y me gustaría saber dónde puedo conseguir a Bulbasaur, Squirtle y Charmander?

Para conseguir a Bulbasaur: Cerca del PC de ciudad Celeste hay una casa donde vive una chica que te ofrece cuidar a Bulbasaur, pero solo lo hará si tienes a Pikachu contento.

Para pillar a Charmander: Al norte de la ruta 24 hay un personaje que te regala a Charmander sin darle nada a cambio.

Por último, Squirtle: La oficial Jenny, que está en el centro de ciudad Carmín, te dará a Squirtle, pero solo si ya derrotaste a LT.Surge.

En Pokémon amarillo, ¿dónde puedo conseguir a Articuno, Zapdos y Moltres?

Recuerda salvar el juego antes de intentar capturar a alguno de estos Pokémon, por que solo tendrás una oportunidad.

Articuno: Vete nadando desde el norte de ciudad Fucsia hasta que llegues a Islas Espuma. Una vez allí tendrás que ir empujando piedras al agua desde el piso de arriba para cortar la corriente, y así poder nadar hasta Articuno.

Zapdos: Sal de ciudad Celeste como si quisieras ir al túnel roca, pero vete nadando por un rio que está cerca hasta que llegues a la central de energía. Allí encontrarás muchos Pokémon eléctricos (Zapdos entre ellos) y también muchos ítems, pero ten cuidado por que algunos son Voltorbs y te electrocutarán.

Moltres: No tiene mucha dificultad. Lo encuentras en la calle Victoria.

Un entrenador ha usado Dragonair en la PikaCopa de Stadium. ¿Cómo ha conseguido uno de nivel tan bajo?

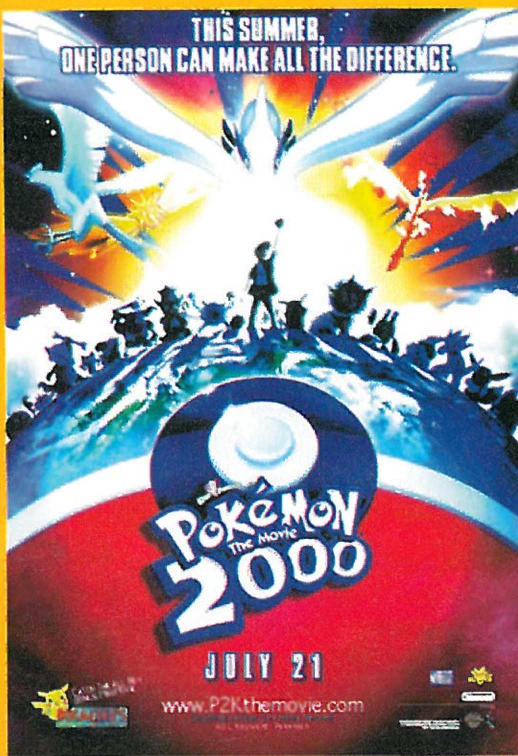
Aprenderás más todavía sobre Pokémon si juegas con Pokémon Stadium, y éste es un buen ejemplo. No puedes evolucionar un Dratini a un Dragonair que se pueda usar en la Pika Copa. Pero, si estás jugando Pokémon Amarillo puedes encontrar un Dragonair de nivel 15 al terminar la Zona Safari, y éste sí es válido para la PikaCopa. Además del método anterior, puedes hacerte con un Hitmonchan, Hitmonlee, Omanyte o Kabuto de nivel inferior a 20 como premio por completar el Castillo de los líderes de gimnasio. Y estos Pokémon también pueden entrar en la PikaCopa. Como otros, siempre que los captures en circunstancias especiales.

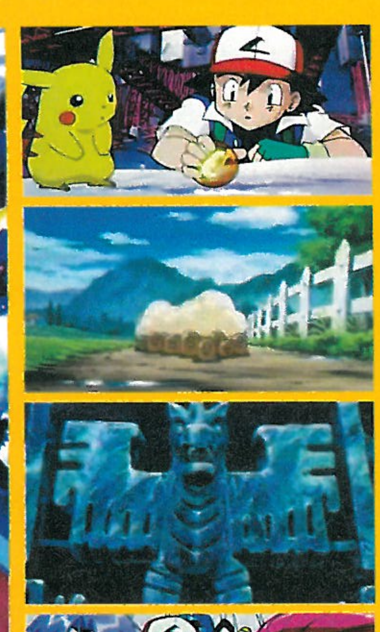


Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid.

Se abre el telón y aparece Pikachu con el número 2000 a los hombros, ¿cómo se llama la película?







Pokémon: The Movie 2000

Se estrena en Estados Unidos el 21 de julio, y promete llegar a España estas navidades

Ocho meses después del estreno del primer film, y tras el arrasador éxito que suponen **85 millones de dólares de recaudación,** Warner y Nintendo vuelven a la carga. La segunda película se llama «Pokémon:The Movie 2000» y es una versión fiel del título japonés **«Revelation Lugia»**.

El argumento gira en torno a un ambicioso coleccionista de Pokémon, llamado Jirarudan, que ha trazado un diabólico plan para convertirse en el entrenador de Pokémon más poderoso del mundo. Consiste en **juntar tres aves legendarias** (Moltres, Zapdos y Asia) en un mismo lugar, y dejar que la profecía mágica se encargue de lo siguiente: **despertar al pokémon más legendario de todos los tiempos, Lugia.**

Su objetivo es capturarlo y así conseguir su infinito poder. Pero él no sabe que Lugia puede desencadenar tanta fuerza como para destruir el planeta. Por fortuna Ash y sus amigos conocen este poder y ya se han puesto en marcha para detener a Jirarudan.

La película cuenta con el mismo equipo que se encargó de la primera parte, desde las voces (las americanas, vamos) hasta los directores (Kunihiko Yuyama y Michael Haigney). Antes del film se proyectará el corto «Pikachu´s Rescue Adventure»,con el encantador Pokémon eléctrico llevando a cabo una misión imposible. Vamos, para no perdérselo. ¿Qué decíais de España? Sí, hemos hablado con la gente de Warner y se apuesta por un estreno en Navidad. Seguiremos informando. Ahora os dejamos con unos recuadros que no debéis dejar de leer y con unas imágenes interesantísimas.



POKéJUGUETES

Mochila Pokémon

El equipaje perfecto de un Pokéadicto. Un mochilón con espacio para tu N64, tu Game Boy, el Transfer Pak, el cable link, los cartuchos y todos los accesorios que haga falta. Lo distribuye MB, al precio de 2.181 ptas.



Pikachu R/C

Disfruta a tope con el coche radiocontrol de Pikachu. Una de las novedades más atractivas de Hasbro para este año. El coche es supermolón y se parece al Escarabajo que utiliza Nintendo América para promocionar Pokémon. Además el mando a distancia tiene forma de Pokéball. Cuesta 7.992 ptas y también lo distribuye MB.

Se prepara una B.S.O. de órdago

De nuevo, cóctel de voces jóvenes, frescas, y tan populares como Laura Pausini o Donna Summer

La banda sonora de la película se pondrá a la venta el **18 de julio en Estados Unidos,** y la compañía Atlantic Records espera que sea un bombazo. El CD cuenta con la participación de artistas de lujo que, como en la primera parte, han querido contribuir a hacer aún más grande el fenómeno. Hablamos de gente como Donna Summer, Laura Pausini, B-52... Abajo tenéis la lista.

1 The Power Of One (**Donna Summer**)
2 Dreams (**Alysha**)
3 They Don't Understand (**Dream Street**)
4 Wonderland (**Angela Via**)
5 With All Your Heart (**plus ONE**)
6 The Extra Mile (**Laura Pausini**)
7 Flying Without Wings (**Westlife**)
8 Pokémon World (**Youngstown**)
9 Blah, Blah, Blah (**Devotion 2 Music**)
10 Polkamon (**"Weird Al" Yankovic**)
11 The Chosen One (**The B-52's**)
12 One Heart (**O-Town**)
13 One (**Denisse Lara**)
14 Comin' To The Rescue (**O-Town**)
15 Dance of the Bellossom (**"Pikachu's Rescue Adventure"**)
16 The Legend Comes To Life (**"Pokémon 2000 Movie"**)

Y la tercera está en camino

"Emperor of the Crystal Tower" se exhibe en Japón desde el 15 de julio

Casi coincidiendo con el estreno de The Movie 2000 en USA, llega a Japón la tercera película de Pokémon. Nos han contado que la historia versará sobre una jovencita llamada Mi, cuyos padres murieron dejándole una extraña herencia: la finca verde, un lugar dotado de poderes mágicos.

La película se acompaña del corto **Pichu and Pikachu,** y ocurre en una ciudad donde conoceremos a nuevos Pokémon.

BANDAS SONORAS

Pokémon: B.S.O. Pokémon the Movie

Dro-Warner Music / 2.600 ptas

Cuenta con las apariciones de artistas de lujo como Britney Spears, Cristina Aguilera, Baby Spice Aaron Carter y el dúo M2M. El CD incluye una versión en español de la sintonía de Pokémon.



Pokémon: B.S.O. Serie de televisión

Edel Music / Precio: 2300 ptas

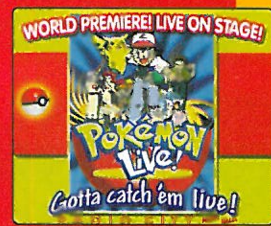
En este CD tienes las canciones de la serie de televisión. Doce temas cantados en castellano, que para redondear se acompañan de un póster con los 150 Pokémon y un vídeo completo del famoso Pokérap.



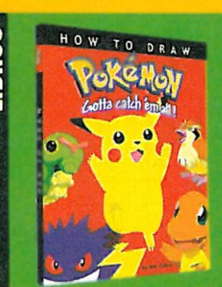
ESPECTÁCULOS

Pikachu debuta en el teatro

Nintendo, 4Kids Ent. y Radio City llevarán la Pokémanía al escenario de los mejores teatros USA, con un increíble musical de 90 minutos que contará con todas las estrellas de Pokémon. El estreno es el 20 de septiembre en el Radio City Music Hall.



LIBROS



How To Draw Pokémon: Gotta Catch 'em All

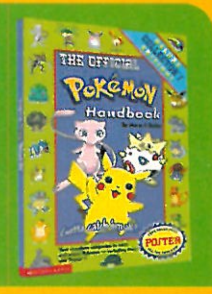
Ron Zaime / Ed. Scholastic / Inglés 32 pág. / Precio: 4$ (800 ptas aprox.)

Te enseña a dibujar a tus héroes favoritos. Consiste en 30 Pokémon "predibujados" junto a las técnicas que tenemos que utilizar para completarlos. Trucos incluidos.

The Official Pokémon Handbook

Maria S. Barbo / Ed. Scholastic / Inglés / 159 pág. Precio: 11 $ (alrededor de 2000 ptas)

Un auténtico "bestseller" en USA. Lástima que sólo esté en inglés, porque es perfecto para fans de Pokémon. Básicamente es una descripción de los 151 Pokémon, realizada de una forma colorista y divertida. Incluye abundantes consejos sobre la forma de cuidar a tus Pokémon.

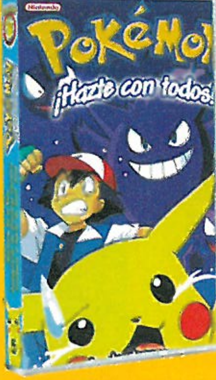


24 capítulos listos en vídeo

S.A.V ya ha lanzado 8 vídeos de la serie de televisión

A raíz del portentoso éxito de la serie, la compañía SAV se decidió a editar en video la serie, en entregas de tres capítulos cada cinta (**2.495 ptas**). El primer lanzamiento fue el 6 de abril de este año, con las cuatro primeras cintas, que contienen la Liga Pokémon desde el principio.

El éxito de este lanzamiento se confirmó con el segundo, ya que la mayoría de compradores parecían dispuestos a querer coleccionar la serie entera. El segundo lanzamiento se realizó el 16 de junio. Aquí abajo tenéis un resumen de los capítulos de las ocho cintas disponibles. Y mucha atención, porque se prepara una nueva...





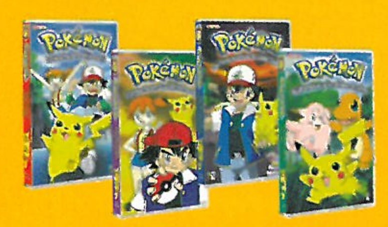
VOLÚMENES 1-4

¡Pikachu, te elijo a ti!
En Pueblo Paleta, Ash comienza su viaje para descubrir el mundo de los Pokémon. Hieren a Pikachu y van al centro de Ciudad Verde, pero el Team Rocket tratará de impedirlo.

Combate en Ciudad Plateada
En el bosque, nuestros héroes se encuentran con un samurai que reta a Ash a un duelo. Después se inscriben en un torneo en Ciudad Plateada. Y por fin viajan a Ciudad Celeste por las cuevas del Mt Luna.

Las flores acuáticas de Ciudad Celeste
Ash viaja al gimnasio de Ciudad Celeste para verse con Misty. Después desafía a A.J. en Ciudad Azafrán. Y para terminar, Ash y compañía crean una escuela de entrenadores sólo para chicos.

Bulbasaur y la aldea oculta
Los héroes encuentran una aldea donde los Pokémon son curados. Ash trata de capturar a Charmander camino de ciudad Roja, pero llega el Team Rocket y hiere a Pikachu.



VOLUMEN 5-COMPETICIÓN DE DESCARGA ELÉCTRICA

Misterio en el faro
Nuestros amigos divisan la luz de un faro y una sombra gigantesca se perfila bajo el mar.

Competición de descarga eléctrica
Nuestros héroes llegan a Ciudad Carmín y conocen a Marcus, el líder del gimnasio.

Combate a bordo de Saint Anne
En el SS Anne se celebra una fiesta de entrenadores, donde Ash cambia su Butterfree por Raticate.

VOLUMEN 6-LA ISLA DE LOS POKéMON GIGANTES

El naufragio Pokémon
Una tormenta obliga a los pasajeros del Saint Anne a dejar el barco. Nuestros héroes y el Team Rocket quedan a bordo.

La isla de los Pokémon gigantes
Tras el naufragio, un feroz Gyarados lleva a nuestros héroes a una extraña isla habitada por un Pokémon gigante.

Tentacool y Tentacruel
En Porta Vista se quiere construir un balneario, pero los Tentacool y los Horsea se oponen a ello.

VOLUMEN 7-ADIÓS BUTTERFREE

El fantasma de Maiden's Peak
En un pequeño pueblo de pescadores existe una estatua de una muchacha. Su fantasma se aparece cada año.

Adiós Butterfree
Ash suelta a su Butterfree para que emigre con sus compañeros. ¿Volverá Butterfree con Ash?

Abra y el enfrentamiento psíquico
En Ciudad Azafrán, la líder tiene Pokémon con poderes psíquicos. La medalla de oro está en juego.

VOLUMEN 8-HAUNTER VERSUS KADABRA

La torre del terror
Ash debe conseguir un Pokémon fantasma para poder derrotar a los Pokémon de tipo Psíquico.

Haunter versus Kadabra
Ash ha conseguido a Haunter y vuelve a Ciudad Azafrán para vencer a la misteriosa chica.

Primeape se vuelve loco
Camino de Ciudad Azulona encuentran a Mankey y le hacen enfadar. Les atacará hasta la llegada del Team Rocket.

TELEVISIÓN

Sigue la serie de televisión

Como ya sabréis, la serie está fragmentada en tres partes: la Liga Pokémon, la Liga Naranja y la Liga Jolt, todavía inacabada en Japón (a finales de julio llevaban unos 157 capítulos). Tele 5 está reemitiendo actualmente la Liga Pokémon y van casi por la mitad. El día 16 de julio se emitieron los capítulos "La última moda Pokémon" y "El Pokémon boxeador".

Los que van más adelantados son los de Fox Kids. Han emitido ya 104 capítulos de la serie, y han llegado casi al final de la Liga Naranja, donde entra en escena el enorme Snorlax, se revela el misterio de Magikarp y asistimos al combate que enfrenta a los eternos rivales: ¡Ash y Gary!

Información realizada por la revista ¡Dibus!





Nintendo Acción #25 Pikachu™



Es el Pokémon más famoso, por su aspecto y expresivo lenguaje. El Team Rocket está empeñado en capturarlo, porque además es un valioso luchador.

Lo mejor

+ Es muy útil contra los Tipos Agua y Volador.
+ Su evolución tiene el ataque eléctrico más poderoso: Onda Trueno.

Lo peor

- En Pokémon Edición Amarilla, su estado de ánimo puede hacer que luche peor.
- Por mucho que lo uses y gane experiencia, sólo evolucionará mediante la Piedra Trueno.

Nintendo Acción #01 Bulbasaur



Tiene prendida una semilla en su espalda que crece a la vez que el Pokémon. Aprende con facilidad y resulta muy efectivo contra los Pokémon de tipo Tierra.

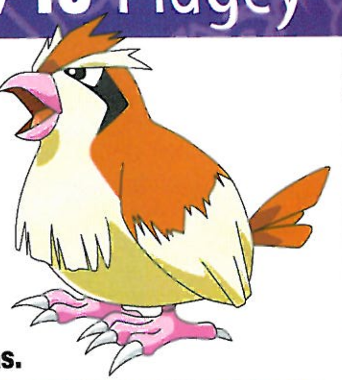
Lo mejor

+ Se hace fuerte y poderoso muy rápidamente.
+ Los primeros Líderes de gimnasio lo pasarán mal con sus ataques.

Lo peor

- Sólo es capaz de aprender uno de los ataques de MO, el Corte.
- Sus evoluciones no aportan ataques más poderosos que los del Pokémon inicial.

Nintendo Acción #16 Pidgey



Son una especie fácil de encontrar en los bosques del Mundo Pokémon. Sus alas, aunque cortas, le otorgan la capacidad de volar, muy útil en las primeras luchas.

Lo mejor

+ Su Ataque Rápido puede darte ventaja si utilizas a Pidgey al comienzo del combate.
+ Va muy bien contra los Tipos Bicho y Lucha.

Lo peor

- Un Pokémon Eléctrico puede desplumarlo en un santiamén si ambos son del mismo nivel.
- Hay otros Pokémon voladores mucho más poderosos. Úsalos en niveles avanzados.

Nintendo Acción #23 Ekans

Se mueve silenciosamente entre la hierba, y suele alimentarse de huevos de aves como Pidgey o Spearow. El Team Rocket lo utiliza muy a menudo.



Lo mejor

+ Su picotazo venenoso siempre es una garantía de triunfo.
+ Va muy bien contra los Tipos Planta y Bicho.

Lo peor

- Un Tipo Tierra o Psíquico le vencerá fácilmente con cualquier ataque poderoso perteneciente a ese tipo.
- En la versión azul, olvídate de cogerlo.

HAZ LUCHAR A TUS POKéMON EN NINTENDO 64

Incluye Transfer Pak









Traducido y doblado al castellano.

Tus **Pokémon™**, los que tú mismo has coleccionado y entrenado en tu Game Boy™, con sus poderes, sus habilidades, pero ahora en 3D. Lo único que necesitas es el **Transfer Pak™**, el accesorio incluido en **Pokémon Stadium™** que hará que tus **Pokémon™** de las ediciones roja, azul y amarilla de Game Boy™ entren en **Nintendo 64™** en 3D, y puedan participar en todas las ligas de **Pokémon Stadium™**. **Nintendo 64™** os espera a ti y a tus **Pokémon™**. Es hora de jugar en las ligas grandes.

Pokémon ¡Hazte con todos!™

Nintendo®

pokemon.nintendo.es